

<https://helda.helsinki.fi>

Sota historiakulttuurin tuotteena

Rantala, Jukka

2011

Rantala , J 2011 , ' Sota historiakulttuurin tuotteena ' , Historiallinen Aikakauskirja ,
Vuosikerta. 109 , Nro 3 , Sivut 324-328 .

<http://hdl.handle.net/10138/228967>

unspecified

acceptedVersion

Downloaded from Helda, University of Helsinki institutional repository.

This is an electronic reprint of the original article.

This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version.

Jukka Rantala

Sota historiakulttuurin tuotteena

Sota innostaa poikia. Aiemmat sukupolvet ovat paneutuneet teemaan sarjakuvien, muovirakennussarjojen ja elokuvien avulla. Tuoreimmat ikäluokat ovat voineet eläytyä sotaan erilaisten virtuaalisten ja liveroolipelien kautta. Jukka Rantala tarkastelee sotaa historiakulttuurin tuotteena ja sen lumovoiman taustoja ja mahdollisia heijastuksia nuorison asenteisiin. 1970-luvulla sotalulut yritettiin kieltää ja sotaisen viihdekulttuurin vaikutuksia paheksuttiin julkisesti. Tänä päivänä asia ei tunnu kiinnostavan kasvatusalan ammattilaisia. Johtaako sotainen historiakulttuuri sodan ihannoointiin, ja pitäisikö siitä olla huolissaan?

Valtaosa 40–50-vuotiaista miehistä on lapsena rakentanut sotakoneiden pienoismalleja. 1960–1970-lukujen hittituotteita olivat *Airfixin* koottavat muovirakennussarjat, jotka *Matchboxin* metallisten leikkiautojen ja erilaisten keräilykuvasarjojen ohella täyttivät kauppojen hyllyt. Lapset pystyivät hankkimaan niitä taskurahoillaan. Sotakoneiden rakentaminen kuului kasvavien poikien harrastuksiin samalla lailla kuin erilaiset sotalikit, jotka syrjäyttivät edellisen sukupolven intiaani–lännenmies-leikit. Koottavien muovirakennussarjojen hoito perustui siihen, että kömpelöinkin nuorukainen saattoi saada rakennussarjasta aikaan kelvollisen näköisen lentokoneen tai panssarin. Jos lähistöllä asui samanikäisiä, käytettiin koottavia pikkusotilasleikeissä.

Tuskin moni meistä pohti lapsena tai sen jälkeen, mitä opimme koottavien rakentamisesta. Päiväkausien rakentamisprojektit jättivät meille muutakin kuin harjaantumista kädentaidoissa. Kun näemme kuvissa sotakoneita, tunnistamme rakentamamme mallit vielä vuosikymmenten kuluttua. Näperrellessämme rakennussarjoja yksityiskohdat painuivat mieliimme. Yksioikoinen rakennussarjan kasaaminen antoi mielikuvitukselle tilaisuuden laukata sotatantereille rakentamiemme koneiden ohjaimissa. Koottavien pakettien kansikuvataide toimi usein näiden kuvitelmien virittäjänä.

Myös sotasarjakuvat ruokkivat mielikuvitusta. *Korkeajännitys*-lehtien levikki ylti ennätyslukemiin 1960–1970-luvuilla. Tarinoiden sankarihahmot jäivät lehdissä monesti statisteiksi sotakoneiden vallatessa pääosan esittäjien paikan. Muovirakennussarjojen ja sarjakuvien historiakulttuuri ohjasi koneromantiikkaan, jossa sotakoneet olivat ihailun kohteita. 1980–1990-luvuilla alalle koitti laskusuhdanne, mikä johtui tietokone- ja konsolipelien esiinmarssista.

Tietokoneet ja pelikonsolit

Virtuaaliset pelit ovat muutamassa vuosikymmenessä valloittaneet vahvan aseman viihdekulttuurissa. Yhdysvalloissa kolme neljästä kotitaloudesta harrastaa digitaalisia pelejä,¹ eikä ole mitään syytä olettaa Suomen tilanteen poikkeavan tästä.

¹Adam Elkus (2006) 'Subliminal Militarization', *Wiretap*, 5 May 2006: <http://www.wiretapmag.org/warandpeace/35759/>.

Yhdysvalloissa peliteollisuus tuottaa jo enemmän tuloja kuin elokuvateollisuus. Aikuisten pelaaminen on lisääntynyt, ja naiset pelaavat nykyään miesten lailla. Sotapelit tosin ovat vielä miehinen alue.

Erilaisilla sotapeleillä on pitkä historia, mutta tietokoneiden yleistyttyä erityisesti sotasimulaatiot ovat kasvattaneet suosiotaan. Simulaatiot voivat olla yksittäisen sotilaan asemaan asettautumista *first person shooter* -peleissä. Niissä pelaaja pääsee osallistumaan yksittäisen sotilaan roolissa historiallisiin taisteluihin, kuten Normandian maihinnousuun tai nykyisiin, kuten amerikkalaisjoukkojen taisteluihin Afganistanissa. Pelaamista voi verrata elokuviin näyttelyyn.² Strategiapeleissä pelaaja voi puolestaan ottaa sotajoukkojen tai valtion johtajan roolin jossain historiallisessa tilanteessa. Simulaatioiden viehäytys piilee siinä, että niitä pelatessa historian voi kirjoittaa uudelleen.³

Sotapelien vaikutuksista on kiistelty pitkään. Joidenkin tutkijoiden mukaan sotapelit lisäävät väkivaltaan taipuvaisten pelaajien alttiutta aggressiivisuuteen.⁴ Toiset tutkijat väittävät pelaajien ymmärtävän pelien väkivallan vain pelilliseksi suoritukseksi, keinoksi edetä pelissä.⁵ Pelejä on puolustettu tutkimuksilla. Esimerkiksi *first person shooter* -pelin pelaajien päätöksentekonopeuden on osoitettu lisääntyneen pelaamisen johdosta.⁶ Pelaamisen psykologisia vaikutuksia on kuitenkin vaikea tutkia. On hankala selvittää, millaisia jälkiä historiaan sijoitetut pelit jättävät pelaajien historiakäsityksiin. Brian Cowlshaw (2005) on viitannut pelaajien käyvän peleissään uudelleen jo käytyjä sotia ja samalla myös määrittävän uudelleen sotien lopputulokset. Yhdysvaltalaisnuoret saattavat näin mieltää esimerkiksi Vietnamin sodan maalleen voitolliseksi. Sotapelit myös muokkaavat nuorten asenteita. Tuskin muuten Yhdysvaltain armeija olisi kehittänyt *America's Army* -tietokonepeliä rekrytointivälineekseen.⁷

Siinä missä entisajan nuoret saivat hidastempoisesta muovirakennussarjoista tai

² Brian Cowlshaw (2005) 'Playing War: The Emerging Trend of Real Virtual Combat in Video Games', *American Popular Culture online magazine*, January:

http://americanpopularculture.com/archive/emerging/real_virtual_combat.html/.

³ Ed Halter (2002) 'War Games: New Media Finds Its Place in the New World Order', *Village Voice*, 13–19 November, 2: <http://www.villagevoice.com/news/0246,halter,39834,1.html/>.

⁴ Esim. Douglas A. Gentile, Paul J. Lynch, Jennifer Ruth Linder & David A. Walsh (2004) 'The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance', *Journal of Adolescence* 27 (1), 5–22; Craig A. Anderson & Brad J. Busman (2001) 'Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: A meta-analytic review of the scientific literature', *Psychological Science* 12 (5), 353–359.

⁵ Esim. Lawrence Kutner & Cheryl K. Olson (2008) *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*, New York: Simon & Schuster; Catherine K. Olson, Lawrence A. Kutner & Dorothy E. Warner (2008) 'The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives', *Journal of Adolescent Research* 23(1), 55–75; Arnold Cragg, Catherine Taylor & Ben Toombs (2007) *Video Games. Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games*, London: British Boards of Film Classification.

⁶ Richard Stephen (2010) 'Are First-Person Shooter Games as Bad as We Think?': <http://hubpages.com/hub/Are-First-Person-Shooter-Games-as-Detrimental-as-We-Think>.

⁷ Brian Cowlshaw (2005) 'Playing War: The Emerging Trend of Real Virtual Combat in Video Games', *American Popular Culture online magazine*, January:

http://americanpopularculture.com/archive/emerging/real_virtual_combat.html/.

sarjakuvalehdistä innoituksensa, nykynuoret eläytyvät sotaan vahvemmin todellisuutta mallittavien välineiden kautta. Kummallakin historiakulttuurin tuotteella on kuitenkin varsin yksioikoinen kuva sodasta. Tämän kapean kuvan vastapainoksi televisioyhtiöt ovat kehittäneet historiallisiin konteksteihin sijoittuvia reality-sarjoja, joilla pyritään herättämään katsojat pohtimaan, miten he olisivat selviytyneet sodasta.

Historialliset reality-sarjat ja roolipelit

Television sotadokumentit ovat olleet kautta aikojen suosittuja, mutta ne ovat houkutelleet ruutujen ääreen vain sodasta kiinnostuneita katselijoita. 2000-luvun alussa sotateemaan tuotiin uusi ulottuvuus, kun omalta kotisohvalta pääsi seuraamaan, miten nykyihminen selviytyi historiallisessa konfliktissa. Tuolloin BBC toteutti ensimmäisen sotakontekstiin sijoittuvan reality-tuotantonsa, *The Trench* -sarjan. Miljoonayleisö sai seurata parinkymmenen englantilaismiehen pärjäämistä mahdollisimman autenttisissa ensimmäisen maailmansodan olosuhteissa. Historialliset reality-sarjat jakoivat alkuun mielipiteitä. Britanniassa historioitsijat syyttivät niitä sekasikiögenreksi (*bastard genre*) tai eläytymisen rimanalituksiksi. Kanadassa vastaava ensimmäisen maailmansodan toteutus (*The Great War*, CBC 2006) taas sai palkintoja ja julkista kiitosta kansakunnan historian onnistuneesta popularisoimisesta. Britanniassa *The Trench* -sarjaan kohdistunut kritiikki johtui sen välittämästä ensimmäisen maailmansodan kuvasta, joka ei sopinut kansalliseen suureen kertomukseen. *The Trench* haastoi aiemmin aiheesta tehdyt dokumenttiohjelmia.⁸ Myöhemmin reality-sarjoja on tehty muun muassa toisen maailmansodan aikaisesta elämästä kotirintamalla ja Ranskan muukalaislegioonasta.

Ester MacCullum-Stewardin mukaan historialliset reality-sarjat ovat yleistyneet, koska ne ovat edullisia tuottaa, niissä ei ole turhan vaativaa sisältöä ja koska niissä on niin sanottu *Human interest factor*, joka saa ihmiset seuraamaan niitä.⁹ Toisaalta niitä kritisoidaan siitä, että entisajan rooliin asettautuvat ihmiset kilvoittelevat itsensä ja toistensa kanssa vastaavalla tavalla kuin muissa television kilpailuformaateissa konsanaan.¹⁰ Kriitikoiden mukaan entisajan elämän todellisen luonteen välittäminen jää historiallisissa reality-sarjoissa taustalle.

Historiallisten reality-sarjojen innoittamina monet haluaisivat kuitenkin itse kokeilla elämää menneisyydessä. Ehkä kaikkein autenttisimmillaan sotaan eläytyvät historiallista roolipelaamista harrastavat ihmiset, jotka yrittävät elää kyseisen aikakauden ehdoilla ilman kompromisseja – he pukeutuvat historiallisesti autenttisiin vaatteisiin, opettelevat tuon ajan puhutavan ja jopa mukauttavat ruokavalionsa historiallista esikuvaa vastaavaksi.¹¹ Viimeisintä yksityiskohtaa myöten oikeanlaiset

⁸ Erin Bell (2009) 'Sharing Their Past with the Nation: Reenactment Testimony on British Television': http://eprints.lincoln.ac.uk/2814/1/Reus_paper_ed_coll_second_amended_version_2.pdf; Tristram Hunt (2006) 'Reality, Identity and Empathy: The Changing Face of Social History Television', *Journal of Social History* 39 (3), 843–858.

⁹ Ester MacCullum-Stewart (2003) 'Television Docu-Drama and the First World War': <http://www.inter-disciplinary.net/ptb/www/War2/stewart%20paper.pdf>.

¹⁰ Jerome de Groot (2009) *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*, London–New York: Routledge, 168–169; MacCullum-Stewart (2003), 8.

¹¹ Vanessa Agnew (2004) 'What is Reenactment?' *Criticism* 46 (3), 327–339, 331.

aseet kuuluvat luonnollisesti rekvisiittaan. Silti liveroolipelaamisessakaan ei voi saavuttaa kokemusta siitä, miten entisajan ihminen koki sodan.

Sota historiatietoisuuden rakennusaineena

Kaikissa edellä mainituissa historiakulttuurin tuotteissa sotaan suhtaudutaan ihannoivasti. Suhtautuvatko sotasarjoja katselevat, sotapelejä pelaavat tai sotilaan rooliin eläytyvät ihmiset sitten sotaan myönteisesti?

Historiakulttuurin merkitystä ihmisten historiakäsitysten muodostumisissa on jonkin verran tutkittu. Tutkijat näkevät akateemisen historian tutkimuksen ja kouluopetuksen merkityksen vähäisenä.¹² Ihmiset muodostavat historiakuvansa yhä enemmän niin sanotusta epävirallisesta (kansanomaisesta) historiakulttuurista, kuten muistelukerronnasta tai viihdekulttuurista. Esimerkiksi suomalaisnuorten historiakuvat ovat vahvasti rakentuneet *Tuntemattoman sotilaan* ja *Talvisodan* elokuvasovitusten perustalle.¹³ Myös sotakirjallisuudella on ilmeisen vahva vaikutus, sillä Suomessa sotakirjat ovat pysyneet vuosikymmenestä toiseen bestsellerlistoilla.

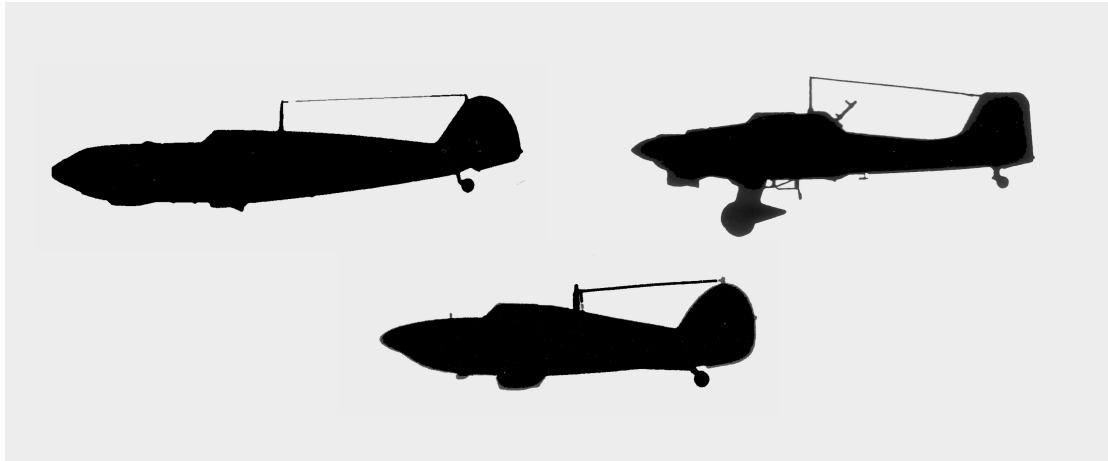
Viihdekulttuurin merkitys asennekasvatuksessa huomattiin jo sata vuotta sitten. Ensimmäisen maailmansodan aikaisen paperipulan rasittamassa Isossa-Britanniassa nuorille suunnattuun sotalukemistoon riitti paperia muiden painotuotteiden kärsiessä rajoituksista. Tuoreimmista esimerkeistä voi mainita Yhdysvaltain puolustusteollisuuden panostamisen elokuvaan, kuten *Top Gunin* tai tietokonepeleihin, kuten *America's Army*. Toisaalta kulttuurituotteilla, kuten romaaneilla tai maalauksilla on kautta aikojen pyritty näyttämään sodan todelliset kasvot. Nykyään myös viihdekulttuuri pyrkii purkamaan sodan ihannonnin kulttuuria. Esimerkiksi toisen maailmansodan Tynen valtameren taisteluihin sijoittuva *Pacific*-televisiosarja herätti Yhdysvalloissa kiivaan keskustelun, koska kriitikoiden mukaan se himmensi sotasankareiden mainetta.

Sota on jo pitkään kuulunut olennaisesti historiakulttuuriimme. Sotaisen historiakulttuurin tuotteiden tarjonta on monipuolista, samoin niihin suhtautumisen kirjo. Joillekin kelpaa vain mahdollisimman autenttinen toteutus, toiset etsivät sotatuotteista hyvän ja pahan välistä taistelua ja sankaruutta. Sodan kriitikot puolestaan haluavat tuotteiden paljastavan sodan kauheuden. Kuluttajat valitsevat omat historiakulttuurin tuotteensa, eikä heidän kulutuskäyttäytymistään juuri pystytä kontrolloimaan. Sotaleluja ei enää poisteta kauppojen hyllyiltä, eikä sarjakuvia paheksuta julkisesti. Ikärajakontrollikaan ei toimi, sillä selvitysten mukaan lapset ovat jo hyvin nuorina perehtyneet heiltä kiellettyihin elokuvaan ja peleihin. Historiakulttuurissa näkyvä sota saattaa herättää keskustelua kotona, kaveripiireissä ja työpaikoilla. Koulu on kuitenkin paikka, jossa pitäisi luoda valmiudet viihdekulttuurin kriittiselle käsittelylle. Moralisovaa ruodintaa on kuitenkin syytä

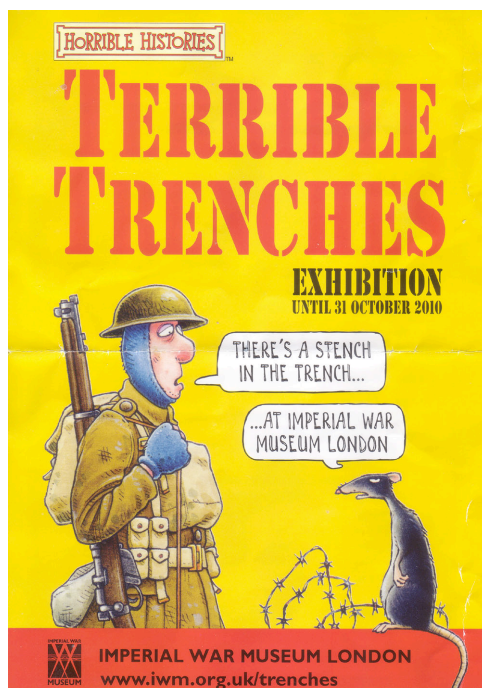
¹² Paul Ashton & Paula Hamilton (2003) 'At home with the past: background and initial findings from the national survey', teoksessa Paula Hamilton & Paul Ashton (toim.) *Australians and the Past. Australian Cultural History* 22, University of Queensland, 5–30; Roy Rosenzweig & David Thelen (1998) *The presence of the past: popular uses of history in American life*, New York: Columbia University Press.

¹³ Sirkka Ahonen (1998) *Historiaton sukupolvi? Historian vastaanotto ja historiallisen identiteetin rakentuminen 1990-luvun nuorison keskuudessa*, Helsinki: Suomen Historiallinen Seura.

välttää, sillä se helposti kääntyy itseään vastaan. Historianopetuksessa oppilaita ohjataan asettautumaan entisajan ihmisten asemaan ja pyritään saamaan heidät ymmärtämään näiden tekoja. Historiakulttuurin sotaiset tuotteet voivat auttaa kehittämään oppilaiden historiallisen empatian kykyä. Siksi kasvattajien ei ole syytä ylenkatsoa niitä.



Muovirakennussarjoja lapsena tehneille koneiden ulkomuoto on syöpynyt mieleen siinä määrin, että tunnistamme lentokoneet jopa niiden silhueteista (ylärivissä Messerschmitt Bf 109 ja Junkers Ju 87 "Stuka", alarivissä Hawker Hurricane).



Jerome de Groot on huolissaan viihteellistyneen historiakulttuurin vaikutuksista lapsiin. Horrible Histories -sarjan välittämä kuva ensimmäisestä maailmansodasta jääkin monen lapsen mieleen kouluopetusta varmemmin. Kyseistä sarjaa käytettiin viime vuonna lasten "sisäänheittotuotteena" Lontoon Imperial War Museumiin.